PlayStation

FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナル ファンタジー タクティクス

戦士は剣を取り胸に一つの石を抱く
消えゆく記憶をその剣に刻み
鍛えた技をその石に託す
物語は剣より語られ石に継がれる
今、その物語を語ろう・・・・



For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 00770～00771



Contents

プレストーリー

～50年戦争、そして獅子戦争へ～

歴史上、あらゆる時代、あらゆる場所で繰り返されてきた争いの数々。その中で語り継がれる幾多の英雄たち。しかし、きらびやかに後生に伝えられるそれらの物語の裏に、密かに埋もれてしまった真実を忘れてはならない。時の流れと共に人々の思惑の中で風化し、忘れ去られてしまった物語を……。

◆

時は遥かなる昔、ここイヴァリースと呼ばれる地に沸き起こった戦乱。隣国オルダリーアとの領土を巡る、50年の長きに渡るこの争いは、表向きには和平という話し合いの形をもって終結した。しかし、イヴァリースの事実上の敗北は誰の目にも明らかであり、国内情勢は徐々に荒廃してゆく。敗戦による人々の疲弊と物資の消耗……。固き結束によってイヴァリースを繁栄に導いてきた六大統治領の領主たち。彼らの微妙な勢力バランスが崩れてきたのは、まさにこうした時期であった。50年戦争終結より1年後。イヴァリース王女オヴェリア誘拐事件が発生。これを機に、六大統治領のガリオンヌ（統治者ラーグ公）とゼルテニア（統治者ゴルターナ公）の武力衝突が起こる。白獅子と黒獅子を紋章とする両家の争いは、獅子戦争と呼ばれた。獅子戦争の背景にあったのは、急死した国王の継承問題であった。ラーグ公はイヴァリース王妃の実兄、片やゴルターナ公は亡き国王の従弟。やがてイヴァリース全土に飛び火した獅子戦争を平定したのは、史実によれば若き英雄ディリータとある。そしてここに登場するもうひとりの若者ラムザ。彼の名前はいかなる史実にも見ることはできない。英雄ディリータの華麗な物語の裏で、歴史の闇部を駆け抜けた青年ラムザは、果たして何を見たのだろうか……。



SLPS 00770～00771

メインキャラクター紹介

王女誘拐事件に端を発した獅子戦争。イヴァリース全土を巻き込んだこの戦争に身を投じた者は、数知れないといわれています。ここでは、物語のメインとなる2人のキャラクターを紹介しましょう。





ラムザ・ベオルブ

主人公。代々ラーグ公に仕え、ガリオンヌの兵力の約半数を預かる名門ベオルブ家の出身。ふたりの兄は、共にイヴァリース最強の軍団として名高いガリオンヌ北天騎士団を率いる軍師である。その兄たちと比較されることから、本人は劣等感がとても強い。ガリランド士官アカデミー卒業後、王女オヴェリア護衛隊の任務に参加中、王女誘拐事件に遭遇することになる。

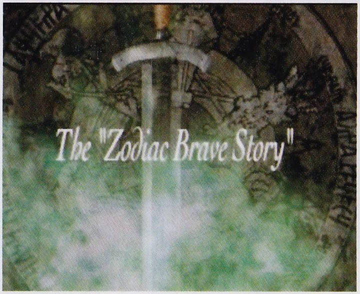
ディリータ・ハイラル

史実によれば、獅子戦争を終結に導いた英雄であり、後には国王となり長く平和な施政を続けた。もともとはベオルブ家に仕える馬飼い（軍馬を飼育し調教する者）の生まれである。その縁もあり、ラムザとは幼少の頃からの付き合いであった。エリート学校である、ガリランド士官アカデミーに入学できたのも、ベオルブ家の口利きがあったためだろうと思われる。しかしその後の出世は、その出身を考えれば、きわめて異例と言わざるをえない。

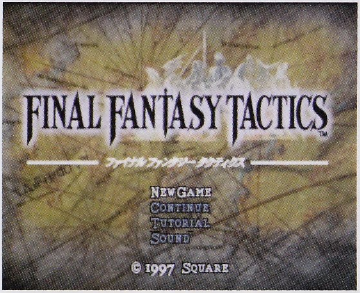
ゲームの始め方

プレイステーション本体のオープンボタンを押し、ホルダーを開けて、CD-ROMを正しくセットします。
オートデモ終了後タイトル画面になります。※オートデモはSTARTボタンでスキップできます。

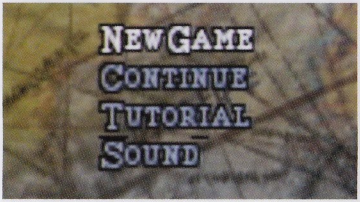
オートデモ



タイトル画面

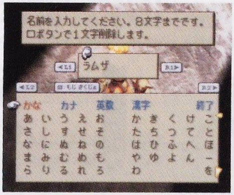


NEW GAME …… 最初からゲームを始めるときに選択します。
CONTINUE ……· セーブしたデータから続きを始めるときに選択します。
TUTORIAL ……· プレイ前にゲームのルールや遊び方を学べるモードです(詳細はP38参照)。
SOUND ………· 音楽、効果音の音響設定(モノラル／ステレオ／ワイド)を行います。



最初からゲームを始めるとき

NEW GAMEを選択すると、物語の語り部である歴史学者アラズラムの言葉によって、物語の大まかな背景と主人公が紹介されます。その後、プレイヤーの分身である主人公の名前、誕生日を入力します（初期設定では、主人公の名前はラムザになっています）。すべて入力し終わると、オープニングのCGムービーが流れ、いよいよ物語の始まりです。

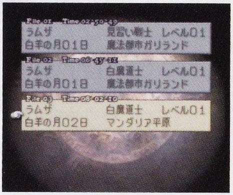




続きからゲームを始めるとき

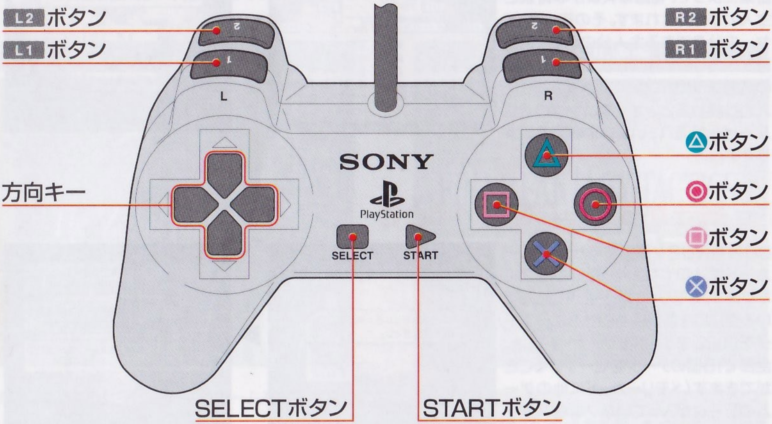
CONTINUEを選択すると、メモリーカード差込口（スロット）選択の画面になります。メモリーカードを差し込んでいる差込口を選択し、呼び出したいデータを選択します。メモリーカードには、全部で15個のデータをセーブすることができます（メモリーカードに他のゲームのデータが入っていない場合）（セーブの仕方はP39参照）。





※この製品には、DISC1「ファイナルファンタジータクティクス」本編と、DISC2「スクウェアズプレビュー2」が収められています。「ファイナルファンタジータクティクス」をプレイする場合はDISC1をセットしてください。なお、DISC2に収められている「サガフロンティア」体験版のセーブデータは、本体験版でしか使用できません。

コントローラの使い方



SELECTボタンについて

あらゆる画面で、調べたい事柄にカーソルを合わせてSELECTボタンを押すことによってヘルプメッセージを見ることができます。わからないことがあったら、まずSELECTボタンを押して見ましょう。※一部例外もあります。



SLPS 00770～00771

	バトルフィールド時	ワールドマップ時
◎ボタン	●決定 ●カーソルで選択したユニットのメニューを開きます。ステータスウィンドウ表示時にもう一度押すとジョブレベル、さらにもう一度押すと修得したアビリティを確認できます。 ●カーソルフリー時にユニットにカーソルを戻します。	●決定 ●拠点内の酒場・ショップなどを呼び出します。
×ボタン	●キャンセル ●カーソルで選択したユニットの移動可能範囲を表示します。※このとき方向キー操作でマップのスクロールができます。	●キャンセル
□ボタン	●カーソルキャンセル （押している間、味方ユニットと敵ユニットが色分けされます。）※このとき方向キー操作でマップのスクロールができます。 ●押しながらメッセージウィンドウをスクロールすることができます。	●押したまま方向キー操作で、ワールドマップをスクロールさせます。 ●押しながらメッセージウィンドウをスクロールすることができます。この操作は、編成画面や街の施設など、どこでも使用できます。
△ボタン	●メニューウィンドウを開きます。 ●オートでバトルが進行している途中でも押すことによってウェイトをかけられます。	●メニューウィンドウを呼び出します。
方向キー	●カーソルの移動 ●カーソルキャンセル時に画面を上下左右に動かします。	●カーソルの移動
R1ボタン	●マップを右回転させます。	●マップ全体図を表示&戻します。
R2ボタン	●マップの水平度を変更します。	●使用しません。
L1ボタン	●マップを左回転させます。	●マップ全体図を表示&戻します。
L2ボタン	●マップのズームを変更（拡大・縮小）します。	●使用しません。
SELECTボタン	●ヘルプメッセージを呼び出します。	●ヘルプメッセージを呼び出します。
STARTボタン	●カーソルが、敵味方関係なく入力順にユニットを指していきます。 ●カーソルフリー時にユニットにカーソルを戻します。	●メニューウィンドウを呼び出します。

ソフトリセットについて：START、SELECT、R1、L1ボタンを同時に押すと、ソフトリセットすることができます。
※以上の操作は基本的な操作です。

ゲームの流れ

ここでは、このゲームの大まかな流れを説明しましょう。基本的には、ワールドマップの移動とバトルを繰り返すことによって物語は進んでいきます。ワールドマップ上では編成画面でユニットの編成をしたり、各拠点（青い拠点がすでに行った場所、赤い拠点がまだ行っていない場所です）で買い物や仲間を増やすことができます。また、緑色の拠点は、ランダムでバトルが起こる可能性のある地点です。新しい拠点ができたら、行く前に念のためにセーブをしておくとよいでしょう（セーブについてはP39参照）。

ワールドマップ画面 P25～



アタックチームー編成 P14



バトル P11～



イベント



編成画面 P30～



酒場 P26～



ショップ P28



戦士斡旋所 P29



SLPS 00770～00771

バトルについて・初級編

バトルの基礎

バトルの前には必ずそのステージの勝利条件が提示されます。勝利条件を達成するとステージクリアになります（勝利条件はステージごとに異なります）。このゲームでは、敵味方を問わず**チャージタイム（CT）**ゲージがMAXまでたまるとコマンド順が回ってきます。このコマンド順のことを**アクティブターン（AT）**といいます。素早さが高いユニットほどゲージのたまるスピードが早く、ATも数多く回ってきます。1回のATで「移動」と「行動」が1度ずつ可能です。バトルにより、ユニットの成長に必要なEXP（経験値）と、ジョブの成長やアビリティ取得に必要なJP（ジョブポイント）が得られます。



※ユニットの行動順を確認するにはP19アクティブターンを参照してください。

画面解説

ユニットやターゲットを指定するときは、このカーソルを方向キー操作で動かして選択します。

上から
HP（ヒットポイント）
MP（マジックポイント）
CT（チャージタイム）
を表示します。

敵ユニットにはEnemy、ゲストユニットにはGuestの表示が顔の絵の上部に出ます。



カーソル位置の、そのマップ上での絶対的な高度を表示します。ユニットの立つ高さも戦闘に影響を及ぼします（詳細はP22参照）。

敵味方別ユニットの名前、ジョブ、守護星座、ブレイブポイント、フェイスポイントを表示します（守護星座、ブレイブポイント、フェイスポイントについてはP21参照）。

青い●が味方ユニット、オレンジの●が敵ユニットを表します。

「AT」と表示されているユニットを動かすことができます。



移動

「移動」を選択すると、ユニットの移動可能範囲が表示されます。範囲内で移動したい場所を◎ボタンで決定すると、ユニットがその地点に向かって移動を始めます。



行動

「行動」を選択すると、人間ユニットの場合「たたかう」と現在装着しているアビリティが表示されます(アビリティについてはP33参照)。「たたかう」を選択した場合、ターゲットを決めて装備している武器で攻撃します。攻撃範囲は武器によって異なります。また、アビリティを選択すると現在使用可能なアビリティが表示されますので、選択し、決定します。なお、アビリティによってはMPを消費するものもあります(アビリティの使い方はP15参照)。



待機

「移動」あるいは「行動」を終了した時点で「待機」することができます。また、「移動」も「行動」もせずに「待機」することもできます。「待機」を実行した場合はCTゲージが完全には消費されず、次のATが早く回ってくることになります。

<待機のみ>←<移動のみ、あるいは行動のみ～待機>←<移動+行動あるいは行動+移動>

の順で、ATが早く回ってきます。



向きを決定

AT終了時にユニットの向く方向を決定します。光が点滅する4方向からひとつを選択、決定しますが、敵に背中を向けるのは危険です。敵がどの方向から攻撃してくるかを考えて、ユニットの向く方向を決めましょう。



オートバトル

味方ユニットの操作を、コンピューターに任せることもできます。「オートバトル」を選択し、「マニュアル」以外の中からどういう働きをしてほしいかを選択してください。



マニュアル‥‥‥‥‥‥ プレイヤーがユニットを操作します。
生命を惜しまず戦え‥‥ 危険をかえりみず、果敢に選択した敵を攻撃します。
仲間を援護せよ ‥‥‥ 危険をかえりみず、選択した味方を援護します。
消え行く生命を救え‥‥ HPの減った味方を優先的に回復します。
脱兎のごとく逃げよ‥‥ できるだけ安全な場所へ逃げようとします。

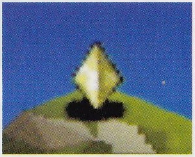


※「オートバトル」を解除するときは、味方のAT時、もしくは△ボタンでバトルの流れを中断し、カーソルでユニットを選択し「マニュアル」に戻してください。
「オートバトル」で行動中のユニットには、グラフィック上に「AUTO」の表示が出ます。
※「ステータス」についてはP18参照

宝箱とクリスタル

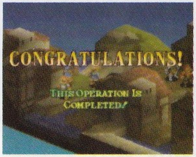
HPが0になり、「戦闘不能」状態（P17参照）になったユニットは、そのまま放置しておくと、通常アイテムの入った宝箱かクリスタルに変化します。味方ユニット（ゲストユニットを除く）が宝箱を拾うとアイテムが手に入り、クリスタルを拾うと拾ったユニットのHP、MPを完全回復できます。また、クリスタルを拾った場合は元のユニットのアビリティを継承できることもあります（アビリティの継承についてはP35参照）。





ステージクリアとゲームオーバー

各ステージの勝利条件をみたした時点でステージクリアとなります。勝利条件をみたせなかったり、主人公が死んでしまった場合はゲームオーバーです。クリアした場合、ボーナスマネーや、時には戦利品が手に入ります。
ステージクリア後は、各ユニットの受けたダメージ等は回復します。バトル中に回復させたい場合は、魔法やアイテム等のアビリティを「行動」（P12参照）で使用しなければなりません。



バトルについて・中級編

アタックチームの編成

アタックチームとは、そのバトルに参加するパーティのことです。通常は、バトルに入る前にアタックチームを編成します。アタックチームの人数は、主人公も含め最大5人です(ゲストユニットを除く)。選択したユニットを、編成画面の高くなっているパネルに配置することによってパーティに参加させることになります。また、高くなっているパネルの並び方は、バトルを行う場所によって異なります。

選択したユニット

そのバトルに参加できるユニットの最大数です

そのバトルに参加できるユニットの残りの数です

段が高くなった場所にユニットを配置できます



基本的な編成方法

① 自軍ユニットをスクロールさせて配置したいユニットを選びます。

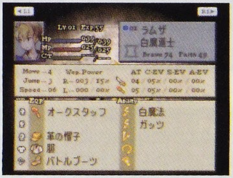
② ユニットを配置したいパネルにカーソルを合わせて決定します。

③ ①と②を繰り返し、定員になったらSTARTボタンを押して終了します。

※ STARTボタンを押すまではやり直しができます。すでに配置し終わったユニットを選択することによって、入れ替えも可能です。

アタックチーム編成時の操作方法

L1、R1 ボタン ……	自軍のユニットをスクロールさせます。
□ ボタン ……………	ステータスウィンドウを開き、ステータスを確認できます。
✕ ボタン ……………	ステータスウィンドウを閉じます。
△ ボタン ……………	パネル上のユニットをサーチします。
○ ボタン ……………	決定。カーソルでユニットを選択し、2度押すとパネル上からキャンセルできます。
STARTボタン ………	アタックチームの編成を終了し、バトルフィールドに移ります。



各ユニットのステータスの詳細については、P30参照。

アビリティの使い方

ユニットの行動時に「たたかう」以外のコマンドを選択すると、使用できるアビリティが表示されます。そのとき射程範囲が表示されますのでターゲットを選択してください。アビリティの射程範囲はさまざまで、中には本人にしか効果のないものもあります（アビリティについての詳細はP33参照）。





魔法のかけ方

アビリティの中でも、魔法のかけ方について説明しましょう。魔法（黒魔法、白魔法、時魔法等）を使用する場合、ターゲットとして「ユニット」と「パネル」のどちらかを選択します。ターゲットにするパネルに「ユニット」がいなければ、「パネル」を選ぶことになります。また、魔法には射程範囲の他に効果範囲も存在します。ターゲット選択の際、射程範囲と効果範囲が色分けされて表示されるので、よく確認して決定しましょう。

※魔法のコマンドリストで赤く点滅しているものは、MPが足りない等の理由で使うことのできないものです。



チャージタイムについて

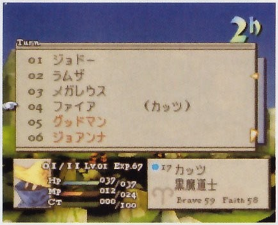
『ファイナルファンタジータクティクス』では、魔法を入力してから発動するまでにある程度の時間（タイムラグ）が生じます（その時間の長さは魔法によって異なります）。魔法にもチャージタイム(CT)が存在するわけです。（チャージタイム中のユニットは「C」で表示されます。右写真参照）。チャージタイムの間も時間は刻々と流れ、ATの回ってきたユニットは、敵味方関係なく行動を取ることができます。そこで、チャージタイムを活かした戦術が可能になってくるのです。たとえば「パネル」に魔法をかけ、発動のタイミングに合わせて敵をおびき寄せると……？他にもチャージタイムを活かした戦術を見つけてください。
※魔法以外にもチャージタイムを要するアビリティはあります。

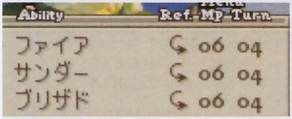


入力前にアビリティの発動時を確認するには



方向キー右／左で







上記の操作で、アビリティの発動がAT順で何番目になるのかが確認できます（味方は黒、敵は赤で表示されます）。
この画面の場合、「ファイア」はATで４番目、つまりユニット「メガレウス」の次に発動することがわかります。

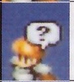
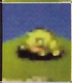
- Ref ……… 「リフレク」で弾かれる魔法やアビリティを矢印で表示
  ※「リフレク」についてはP45参照。
- Turn ……… AT順における発動時点
  ※「Now」の場合はチャージタイムはありません。

※ 入力後にアビリティの発動時を確認するには、P19アクティブターンを参照してください。

ステータス異常について

攻撃を受けたユニットはさまざまなステータス異常になることがあります。ステータス異常には時間が経つと元に戻るものもあれば、自動的には回復しないものもあり、回復方法もそれぞれ異なっています。

主なステータス異常

毒		徐々にHPが低下していきます。アイテム「毒消し」「万能薬」や、魔法で回復。	睡眠		眠った状態で行動ができません。アイテム「万能薬」や、魔法の他、攻撃を受けると回復。
沈黙		魔法が使えなくなります。アイテム「やまびこ草」「万能薬」や、魔法で回復。	暗闇		物理攻撃の命中率が低くなります。アイテム「目薬」「万能薬」や、魔法で回復。
混乱		敵味方を問わず、自分以外の全てのユニットを攻撃します。アイテム「万能薬」や、魔法の他、攻撃を受けると回復。	チャーム		敵に魅了された状態で、味方ユニットを攻撃します。ダメージを受けると回復。
バーサク		コマンド入力を受け付けず「たたかう」だけを続けます。魔法で回復。	死の宣告		カウントダウンの数字が表示され、ゼロになると戦闘不能になります。
ドンムーブ		移動できません（行動、待機は可能）。魔法で回復。	ドンアクト		行動できません（移動、待機は可能）。魔法で回復。
石化		石になってしまい、行動できません。アイテム「金の針」「万能薬」や魔法で回復。味方全員が石化になるとゲームオーバーです。	オイル		油まみれの状態で火に弱くなります。アイテム「万能薬」や、一度炎系の攻撃を受けると回復。
カエル		「たたかう」と、黒魔法「トード」しか使えません。アイテム「乙女のキッス」「万能薬」や、魔法で回復。	チキン		ニワトリになって逃げ回り、戦闘に参加しなくなります。魔法で回復。このままステージ終了を迎えると、軍から離反してしまいます。
アンデッド		HPを回復する魔法やアイテムにより、逆にダメージを受けます。アイテム「聖水」で回復。	戦闘不能		HPが0になった状態です。アイテム「フェニックスの尾」や、魔法で回復。

バトルについて・上級編

ステータスの確認

バトルを進める上で、敵味方のステータスを把握しておくことは非常に重要です。ステータスを確認するには、知りたいユニットにカーソルを合わせ◎ボタンで決定。「ステータス」を選択するとユニットのステータスウィンドウを開くことができます。

AT時



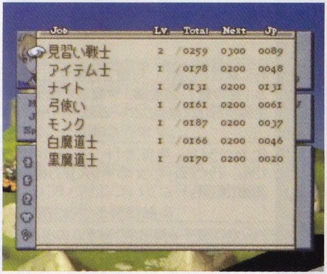
AT時以外



ステータス画面

ステータスウィンドウで、◎ボタンを押すとジョブレベル、さらにもう一度◎ボタンを押すと修得アビリティや、ステータス異常を確認できます。現在のジョブレベルや使用可能なアビリティはもちろん、ステータス異常などはそのまま戦局を左右する重要なステータス情報です。こまめに確認するようにしましょう。





SLPS 00770～00771

メニューウィンドウ解説

バトル画面で△ボタンを押すと、メニューウィンドウが出ます。アクティブターンやユニットリストといったバトルに必要なメニューと、操作環境の設定を行えるオプションの3つのメニューを選択することができます。



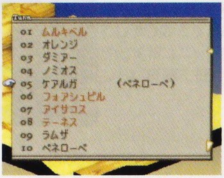
アクティブターン

ユニットの行動順と、すでに入力済みの魔法などの発動順や発動場所を確認できます。ユニット名にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、マップ上のそのユニットにカーソルが合います。また、魔法などが入力済みの場合、魔法名(アビリティ名)が味方の場合は黒、敵の場合は赤で表示されます。魔法名にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、その魔法の発動場所を確認することができます。アビリティが、いつどこで発動するかをこまめに確認しておけば、より戦略的なバトルが楽しめます。

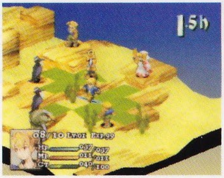


▶





▶



ユニットリスト



バトルフィールド上のすべてのユニットが表示されます（ユニットの向きはバトルフィールド上と同じになっています）。ここでは、以下の操作で全ユニットのステータスを確認できます。

方向キー、R1、L1ボタン…… ユニットの選択。
○ボタン…………………… 選択したユニットのパラメーターや身につけているアイテム・アビリティを確認できます。
SELECTボタン ……………… 各パラメーター・アイテム・アビリティのヘルプメッセージを見ることができます。
R2、L2ボタン……………… 確認したいパラメーターを表示します。

※△ボタンかSTARTボタンで更にメニューウインドウが開きます。

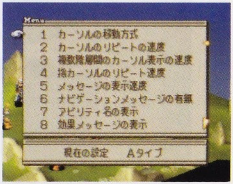


並べ替え



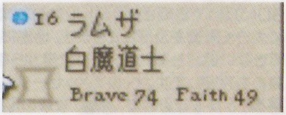
並べ替え … ユニットを任意のパラメーターの数値順に並べ替えます。
サーチ …… 選択したユニットのバトルフィールド上の位置を探し、フィールドへ戻ります。

オプション



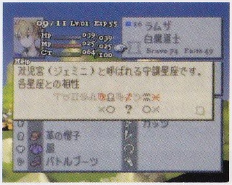
ワールドマップのオプション画面と同様に、ゲーム環境の設定変更を行うことができます。さまざまな設定の中から、自分の好みにあった設定を選択してください。個々の項目については、P39を参照してください。

守護星座・ブレイブポイント・フェイスポイント



各ユニットのステータス画面には、守護星座・ブレイブポイント・フェイスポイントが表示されます。ゲーム中、はたしてどのような意味を持つのでしょうか。ここでは、それらが戦闘で各ユニットに与える影響について説明しましょう。
アタックチーム編成のときにはこれらの意味を思い出してください。

守護星座



『ファイナルファンタジータクティクス』の世界では、あらゆるユニットが黄道12星座の守護を受けています。そして、各々のユニットに設定された守護星座は、ユニット同士の相性に大きく影響を与えています。その相性が顕著に表われるのがバトルのときです。たとえば攻撃したとき、相手との相性が良ければ通常よりも大きいダメージを与えられますが、逆に相性が悪い場合はダメージが減ってしまうのです。バトル中には、ヘルプメッセージで守護星座による相性をチェックしましょう。

ブレイブポイントとフェイスポイント

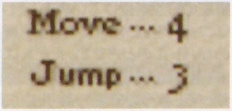
ブレイブポイントは、ユニットの勇気を示します。この数値が高ければ高いほど勇気があり強気で、低いと臆病で弱気ということになります。ブレイブポイントが高くなれば、一部の攻撃方法では、敵に与えるダメージが大きくなったり成功率が上がったりします。逆に低くなりすぎた場合、「チキン」ステータス（P17参照）となり敵から逃げ回ることになります。フェイスポイントは、精霊や魔法といった、科学では証明できない不思議な力や現象を信じる心の強さを示します。いわば「信仰心」ともいえるこの数値が高くなるほど、魔法の影響を強く受けることになります。たとえば白魔法などの回復魔法をかけられた場合、フェイスポイントが高ければ回復量も多くなりますが、同時に黒魔法など攻撃魔法のダメージも大きくなります。逆に低いと、攻撃魔法に耐性があるものの、今度は回復魔法も効きにくくなってしまうのです。このふたつは、魔法などによってバトル時に増減させることができます。また、イベントなどで変化するユニットもいるかもしれません。
※ブレイブポイントやフェイスポイントが極端に低かったり高かったりしたまま戦闘を終了すると、そのユニットが離反することがあります。

地形や高さの影響



3D（立体）で表現されたバトルマップでは、ユニットの立つ地形や高さが戦闘に大きく影響を及ぼしてきます。地形によっては限られたユニットしか侵入できない場合もあれば、高い位置からの攻撃に特に力を発揮するユニットなども存在します。ヘルプメッセージを開くと、その地形についての情報を得ることができるので、移動、攻撃の際にはどういう地形なのかを確認するのもよいでしょう。

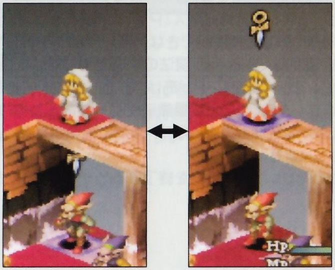
移動力について



ユニットのステータス画面に表示される移動力（Move/Jump）は、ユニットによってことなるほか、バトルマップの地形の影響を受けることもあります。

※Moveはユニットの移動距離を、Jumpはユニットが段差を飛び越える力を示します。またこれらの数値は、ムーブアビリティやアクセサリ装備によって増やすことができます（ムーブアビリティについてはP33参照）。

地形とユニットの移動



ユニットの移動特性（浮遊など）やムーブアビリティの装着により、通常は侵入できない地形（溶岩や水深の深い場所など）に入ることができれば戦局を有利に進めることができるでしょう。

また、左画面のように同じ位置で高さの違う場所にいるユニットを選択すると、自動的にカーソルが上下に移動します。目的のユニットにカーソルが合ったときに選択してください。カーソルの移動速度を変更したり、STARTボタンで選択ユニットを切り替えたいときは「オプション」で設定します（「オプション」については、P20、39参照）。

※以上の他、ユニットの移動力は天候によって左右されることもあります。

モンスターの勧誘

話術士が仲間にいれば、敵(モンスターも)を仲間に「勧誘」することができます。「勧誘」がうまく成功して仲間にできれば、それ以降、他の味方ユニット同様、アタックチームの一員としてバトルに参加させ操作することができます。強力なモンスターを仲間にできれば、大きな力になってくれることでしょう。
※「勧誘」以外にもモンスターを仲間にする方法はあります。





話術士

巧みな話術を駆使して戦場を渡り歩く、ちょっと不思議な戦士です。その口先で敵を翻弄するだけではなく、「勧誘」というアビリティが最大の武器です。

味方にできる代表的なモンスター

チョコボ



単体でも強力な技を使いますが、騎乗してその移動力の高さを利用することもできます。ユニットが人間なら、移動先に味方チョコボを指定するとだれでも騎乗することができます。その際チョコボにはATが回ってきません。

アーリマン



ターゲットを死に追いやる「死の宣告」の他、大きな目玉からの視線攻撃を得意とします。

ボム



「自爆」することで、周囲の敵に大ダメージを与えます。また、炎系の攻撃を受けると逆に回復します。

モルボル



数々のステータス異常を引き起こす「臭い息」を使います。敵に回すと厄介なモンスターです。

「まじゅう使い」について

見習い戦士のサポートアビリティ(P33参照)「まじゅう使い」を装備したユニットがモンスターの側にいると、モンスターのアビリティをひとつ増やすことができます。

算術について

算術士のアビリティ「算術」は、MPを消費せずに各種魔法（白魔法・黒魔法・時魔法・陰陽術）が使用できます。「算術」を使用するときには、3段階のコマンド入力が必要です。まず算術（計算）の対象となるものを指定します（レベルなど）。次に計算する数値を指定します（3の倍数など）。最後にどの魔法を使うかを指定します（ファイアなど）。算術で使用される魔法は、射程・効果範囲は一切関係ありません。マップ上すべてのユニットが計算の対象となるのです。たとえば、対象をレベル、計算する数値を3の倍数、魔法をファイアと指定すれば、マップ上の3の倍数のレベルのユニットすべてにファイアが発動します。一度覚えてさえいれば，魔法をあらかじめセットしていなくても使うことができ（アビリティセットについてはP35参照）、また、チャージタイムもありません。
※一部、使用できない魔法もあります。

①算術対象の選択



②計算する数値の選択



③魔法の選択



④発動!!



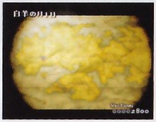


ワールドマップ画面

拠点間の移動・バトル前の編成や買い物・データのセーブ等は、ワールドマップ上から行います。ストーリーの進行にしたがって移動できる拠点は増えていきます。また、それぞれの拠点はルートで結ばれており、1区間移動するごとに1日経過します。ここからは、そうしたワールドマップ画面について解説していきましょう。

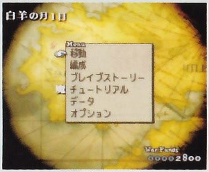


日付（イヴァリース暦）
主人公（自軍）
拠点（街）名
軍資金



メニュー画面

ワールドマップ上で△ボタンかSTARTボタンを押すと、メニュー画面を呼び出すことができます。



移動 …………………… 移動したい拠点を指定します。※P26参照
編成 …………………… 自軍の戦闘態勢を整えます。※P30参照
ブレイブストーリー …… プレイ中の出来事や入手した情報をまとめたデータベースです。※P37参照
チュートリアル ………… ゲームのルールや戦闘方法などを学ぶことができます。※P38参照
データ ………………… プレイデータのセーブ／ロードを行います。※P39参照
オプション …………… 操作環境を設定します。※P39参照

移動

ワールドマップ上で拠点とルートが示されていれば、拠点を指定して移動することができます。移動方法には、ワールドマップ上でカーソルで目標を指す方法と、メニューウィンドウで拠点名を指定する方法の２種類があります。どちらの方法をとっても、移動途中や移動先でイベントが起こったり、戦闘に突入することがあります。いつ何が起こってもいいように、バトルが終わってワールドマップに入ったら、こまめにセーブするように心がけましょう(セーブについてはP39参照)。

カーソルで移動



メニューウィンドウで指定



街の施設

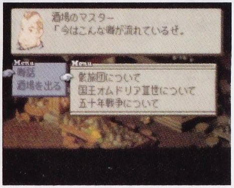
城、都市などの拠点内には酒場やショップ、戦士斡旋所などがあります。新しい情報を入手したり、アイテムの売買をしたり、新しい仲間を見つけたりの他、戦いを続けていく上で必要不可欠な軍資金を増やす方法が拠点内で見つかることもあります。



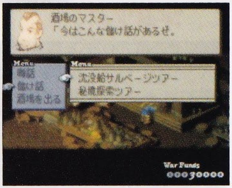
酒場

噂話

酒場のマスターに話しかけるとき、「噂話」を選択すると、物語の進行に役立つ重要なヒントや情報を聞くことができる場合があります。



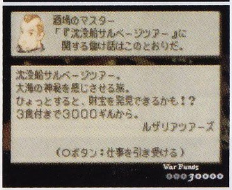
儲け話



酒場に顔を出すと、まれに「儲け話」を聞くことができます。ここで儲け話に乗ると、物語とは別進行で、自軍の中から所定の日数の間ユニットを派遣して別の仕事をさせることになります（ときには情報料や経費があらかじめ必要になることもあります）。所定の日数が過ぎてまた酒場に行くと、仕事を終えた仲間から「仕事の報告」を聞くことができます。思わぬ大金や貴重な財宝、秘境の発見、またJP（ジョブポイント→P32参照）を入手することも。ただし、情報料、経費を差し引いて赤字になることもあります。ギャンブル的な要素が高いので、残りの軍資金には注意しておきましょう（財宝、秘境についてはP38参照）。

儲け話の流れ

請け負う



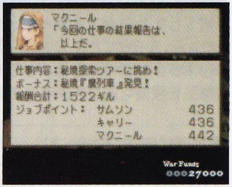
▶

派遣する



▶

報告







ショップ

装備品や回復アイテムを購入、売却することができます。

購入 ………… 店頭の装備品や回復アイテムを買うことができます。

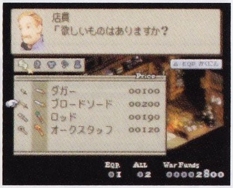
売却 ………… 自軍の持つ装備品や回復アイテムを売ることができます。

試着室 ……… そのショップで手に入る武器、防具、アクセサリーを試着できます。気に入った品物をその場で買うことができます。



装備可能ユニットの確認

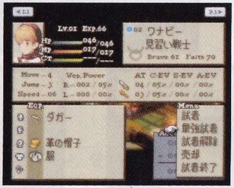
ショップに売っている装備品は、ジョブによって装備できるものとできないものがあります。強力な武器、防具、アクセサリーを購入しても装備できなくては意味がありません。ショップでは、品物を選択した際に△ボタンを押すことによって誰がその装備品を装備可能かを確認できます。





最強試着について

そのショップで売られている、ユニットが装備可能な武器、防具、アクセサリーの中で、最も威力のある（武器なら攻撃力、防具ならHPアップ量・回避率が高い等）品物を自動的に試着できるのが最強試着です。





戦士斡旋所

戦士斡旋所では、自軍に見習い戦士を新しく雇い入れることができます。シナリオにしたがって仲間になるユニットと違い、ここで雇える戦士はいわば無名の戦士たちです。どんなジョブにしてどんなアビリティを覚えさせるか、それは全くの自由です。思い入れ深い、愛着のわくユニットを自由に一から育ててください。

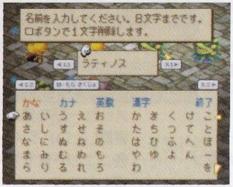




モンスターの名前変更

仲間になったモンスターたちは、拠点の戦士斡旋所で名前の変更をすることができます。彼らにはもともと名前がついていますが、ここで自分の好きな名前に変えることができるのです。



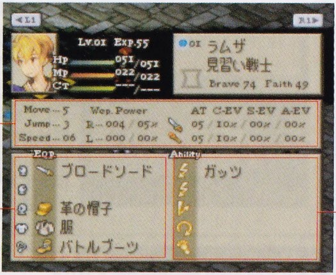


※この他、特有の街にしかない特別なお店も存在します。ぜひ見つけ出してください。

編成画面

バトルに備え、欠かせないのが編成です。編成画面では、ユニットのステータスの確認はもとより、ジョブチェンジ、アビリティの修得、アビリティのセットといった、このゲームにはなくてはならないシステムが詰まっています。バトルを楽しむために、以降説明する編成画面について、しっかり理解してゲームを進めましょう。





ユニットを選択し○ボタンを押すと、上の写真の画面になります。ここでは、ユニットのパラメーターや身につけているアイテム・アビリティを確認できます。更に○ボタンを押すと、現在チェンジ可能のジョブとアビリティを確認できます。

方向キー、R1、L1 ボタン・・・・・ユニットを選択します。

SELECTボタン・・・・・・・・・・・・・・・・各パラメーター・アイテム・アビリティのヘルプメッセージを見ることができます。

R2、L2 ボタン・・・・・・・・・・・・・・・確認したいパラメーターを表示させられます。

△ボタン、STARTボタン ・・・・・・・各ユニットをセットアップするウィンドウが現われます。

□ボタン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ステータスウィンドウの消去／戻し

MP表示例



セットアップウィンドウ

編成画面で△ボタンかSTARTボタンを押すと、ユニットのセットアップウィンドウが開きます。ここから、各種アイテムの装備、ジョブチェンジ、アビリティの取得、アビリティのセットなどを行うことができます。



アイテム装備



装備する場所とアイテムを選択します。

右手

左手

頭

体

アクセサリー

手持ちのアイテムから、最も攻撃力・回避率等の高いものを自動的に選択して装備します。

装備しているアイテムを外します。

自軍が装備・ストックしているアイテムの種類、数を見ることができます。

※アイテムについてはP46参照

ジョブチェンジ

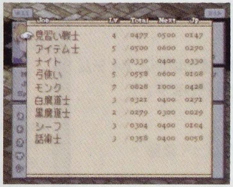
自軍のうち、ひとりでもチェンジする条件をみたしているジョブが円形になって現われます。本人にとってチェンジ可能ならば明るく、不可ならば暗く表示されています。なりたいジョブを方向キーで回転させて選択し、○ボタンで決定してください。ユニットたちは、戦闘を繰り返して**JP（ジョブポイント）**を入手していくにつれ、さまざまなジョブにチェンジできるようになります（ジョブの一覧→P40～を参照）。



ジョブとは

ストーリーの進行にしたがって仲間になるユニットを除いて、すべてのユニットの基本は見習い戦士です。見習い戦士から経験を積む（JPをためる）ことによって、別のジョブへとチェンジ可能になっていくのです。また、各々のジョブには固有のアビリティが設定されており、そのジョブのジョブポイントと交換することで独特のアビリティを修得することができます。一度覚えたアビリティは、ジョブチェンジをしても忘れることはないので、ジョブとアビリティを自由に組み合わせることができるのです。たとえば白魔法を唱えられるナイト、あるいは黒魔法をあやつる忍者といったように、自分の好きな組合せを試してみてください。

※アビリティについてはP33～、ジョブの一覧はP40～を参照



ジョブのレベル

ジョブチェンジに必要な条件。それがジョブレベルです。ジョブのレベルを上げなければ別のジョブにチェンジすることはできません。中には、複数のジョブのレベルアップが条件となるジョブも存在するようです。すべてのジョブを見つけるには、果たしてどうすればいいのでしょうか…。



SLPS 00770～00771

アビリティ

各々のジョブが修得していく魔法、特殊技、特殊能力、それがアビリティと呼ばれるものです。アビリティは、そのジョブの特徴を特に際立たせているものばかり。たとえばアイテム士などは攻撃力にはあまり期待できませんが、アビリティによってアイテムを使える唯一のジョブです。また、それらジョブとアビリティの組合せは、無限大といっても過言ではありません。自分で見つける最強のジョブとアビリティの組合わせ。それを探すことが、このゲームをプレイする上での醍醐味でもあるのです。自由にユニットをつくっていく楽しみを味わってください。



❶アクションアビリティ1 ‥‥‥ 戦闘時に行動コマンド（魔法や特殊技等）として実行できるジョブ固有のアビリティです。取り外しできません。

❷アクションアビリティ2 ‥‥‥ 新たにつけられる行動コマンドです。

❸リアクションアビリティ ‥‥‥ 敵の攻撃に対して自動的に反撃・吸収等ができるアビリティです。

❹サポートアビリティ ‥‥‥‥ パラメーター強化や他ジョブの武器・防具装備等ができるアビリティです。

❺ムーブアビリティ ‥‥‥‥‥ 移動能力を増やしてくれるアビリティです。

❻アビリティをセットします。※P35参照

❼セットしたアビリティを外します。

❽アビリティを覚えます。※P34～参照

アビリティの覚え方

アビリティを覚える方法は、主に2種類あります。JPと交換に覚える方法以外は特殊ですが、通常では修得できない強力なアビリティを覚えることもあるようです。

❶JPと交換する

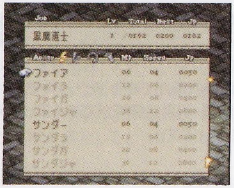
前ページの画面で「覚える」を選択すると、ジョブごとの現在までの累積JP、次のジョブレベルアップに必要な累積JP、現在のJPが表示されます。アビリティを覚えたいジョブを選択してください。選択したジョブのアビリティ修得に必要なだけのJPを持っていれば、ここでアビリティを覚えることができます。アビリティの覚え方はプレイヤーの自由です。レベルの低い魔法から順番に覚えていくか、それともJPをたくさんためていきなり強力な魔法を修得するか。自分の作戦に合わせて選択してください。





Job ‥‥‥ジョブ名
Lv‥‥‥‥ジョブレベル
Total ‥‥ 現在までに取得した累積JP
Next‥‥ 次のジョブレベルアップ時の累積JP
JP ‥‥‥‥現在のJP

▼





Ability‥‥アビリティ名（横のアイコンは種別）
Mp‥‥‥‥消費MP
Speed‥‥チャージタイム
Jp ‥‥‥‥覚えるのに必要なJP

※下の画面の時に方向キーの左右で、アクション・リアクション・サポート・ムーブの各アビリティが切り替わります。（各アビリティに関してはP33参照）

SLPS 00770～00771

❷ クリスタルによる継承

ユニットが「戦闘不能」(P17ステータス異常参照)状態のまま一定時間経過すると、クリスタルに変化します(敵ユニットの場合は宝箱になることもあります。→P13宝箱とクリスタル参照)。このクリスタルを拾うと、死んだユニットが持っていたアビリティを継承できる場合があります。強力な敵を倒し、そのクリスタルを拾えば、通常では修得できないアビリティを覚えることも可能になります。またこの際、選択肢としてHP・MPの回復を選ぶこともできます。



▶



アビリティのセット



たくさんのアビリティを覚えても、ユニットにセット(装着)させなければアビリティを使うことはできません。まずアビリティの「セット」を選択します。次にセットしたいアビリティを選択、決定します。ジョブ固有のアクションアビリティに加え、最大で4種類のアビリティをセットすることができます(アビリティの種類についてはP33参照)。

※上記の方法以外でアビリティを覚えることもあります。

編成時のその他のメニュー

除名

ユニットを自軍から外すことができます。ただし、一度「除名」したユニットは二度と自軍に加えることができなくなります。「除名」するときは、十分に考慮した上で実行しましょう。なお、ユニットによっては除名できない者もいます。



ユニット整理

メニュー画面に表示されるパラメーターを選択すると、そのパラメーターの数値の順番にユニットが並び変わります。



モンスターのタマゴについて

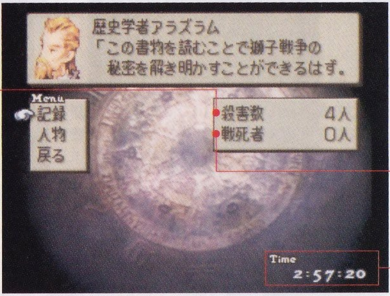
自軍にモンスターがいて、なおかつユニット数に余裕がある場合、モンスターがタマゴを生むことがあります。タマゴには孵化までの日数(例:01／02day)が表示され、孵化すれば、自軍に新しくモンスターが加わることになります。このとき、必ずしも自軍のモンスターと同じものが生まれるとは限りません(チョコボから黒チョコボが生まれたり等)。△ボタンかSTARTボタンで削除することもできます。





ブレイブストーリー

ゲーム進行上での出来事や登場人物、イヴァリースの史実などについて、歴史学者アラズラムが情報を教えてくれるデータベースです。プレイしてきた状況を振り返るのに役立つのはもちろん、中には「ブレイブストーリー」の中でしか見ることのできない貴重な情報もあるでしょう。バトルの合間を縫って、こまめにチェックする習慣をつけてください。



現在までに殺害した敵ユニットの数です

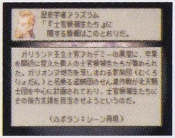
現在までに死んだ味方ユニットの数です

現在までのプレイ時間です

記録

それまでに経てきた物語を振り返ることができます。文章で読めるだけでなく、△ボタンを押すと、再現シーンを見ることができます。

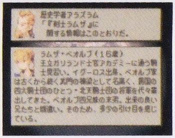




人物

物語上の登場人物の情報を得ることができます。





仕事・財宝・秘境など

仕事	財宝	秘境
		

拠点にある酒場の依頼で引き受けた儲け話の結果を、いつでも見ることができます。どれだけの仕事を成功させたか、あるいは失敗したか、どんな財宝や秘境を発見したかなどを確認できます。※儲け話についてはP27参照

チュートリアル

戦闘方法やゲームのルールを確認できます（タイトル画面からも入れます）。

編成編…………編成画面での各操作について、実際の画面を使っての解説を見ることができます。

戦闘編…………実際のバトルを参考にしながら、基本的な操作を覚えることができます。

TIPS…………プレイに役立つ操作のコツやヒントを見ることができます。

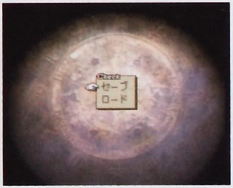


ゲームの終わり方

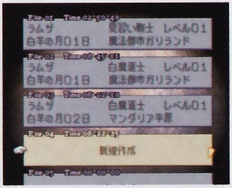
ゲームを終わらせるには、それまでのデータをセーブする必要があります。まずワールドマップ上で「データ」を選択してください。更に、メモリーカード内のセーブしたいブロックを選択します。○ボタンを押してメッセージにしたがってください。ロードを選択した場合は、メモリーカード内の選択データからゲームをやり直すことができます。※ひとつのセーブには、1ブロックの空きが必要です。



ワールドマップで「データ」を選択します。

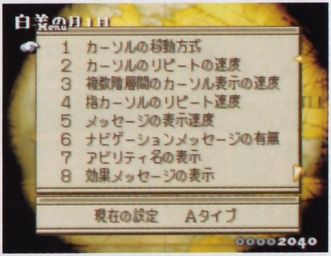


セーブを選択します。



セーブしたいブロックを選択します。

オプション



以下の項目について、自分好みに設定を変更する事が出来ます。

1. バトルフィールドでの方向キーの入力に対するカーソルの動き
2. バトルフィールドでのカーソルの動く早さ
3. バトルフィールドでの複数階層間で動くカーソルの速度
4. メニュー上での指カーソルの移動速度
5. メッセージの表示速度
6. バトル中に挿入される操作手順の説明の表示・非表示
7. 戦闘中の、発動した魔法等が何なのかの表示・非表示
8. 戦闘中の、どんな効果を受けたのかの表示・非表示
9. 戦闘中の、取得した経験値とJPの表示・非表示
10. 戦闘中の、□ボタンによるユニット明滅の有無
11. 装備変更時の、装備不可能なアイテム名の表示・非表示
12. ジョブチェンジ時の自動最強装備ON・OFF
13. 音楽・効果音のステレオ／モノラル／ワイドの切替

※「14.初期設定に戻す」で全ての設定を元に戻します。

ジョブ紹介

ここでは、このゲームに登場する主なジョブを紹介しましょう。各々のジョブは戦闘などでJPをためることにより、レベルアップしていきます。そしてレベルアップにしたがい、なれるジョブも増えていきます。なかなかジョブが増えない場合は、いろいろなジョブになってレベルアップしてみてください。なお、物語の進行と共に出てくるジョブの中にはジョブチェンジできないものもあります。※表中の「コマンド」は、ジョブ固有のアクションアビリティです（ジョブチェンジの仕方→P32、アビリティについて→P33～35）。

見習い戦士 ♂・♀




これといった特徴のない最も基本的なジョブ。

- ◆コマンド　「基本技」
- ◆代表的なアビリティ　「手当て」＝MPを消費せずにステータス異常を回復。
- ◆装備可能武器　短刀・剣・鎚

アイテム士 ♂・♀




回復アイテムを使いこなす唯一のジョブ。

- ◆コマンド　「アイテム」
- ◆代表的なアビリティ　「ポーション」＝HP回復アイテム「ポーション」を使う。
- ◆装備可能武器　短刀・銃

ナイト ♂・♀




騎士道精神を重んじる剣の使い手。敵の防具や能力を狙って破壊することが可能。

- ◆コマンド　「戦技」
- ◆代表的なアビリティ　「アーマーブレイク」＝鎧など胴に着けている防具を破壊。
- ◆装備可能武器　剣・騎士剣・鎚

弓使い ♂・♀




弓矢を使いこなす唯一のジョブ。

- ◆コマンド　「チャージ」
- ◆代表的なアビリティ　「チャージ10」＝力をためたぶん攻撃力が増す。
- ◆装備可能武器　弓・自動弓

モンク ♂・♀



鍛え上げた肉体を武器にするジョブ。精神集中による回復技も使う。

- ◆コマンド　「拳術」
- ◆代表的なアビリティ　「波動撃」＝離れた相手に気功弾をぶつける。
- ◆装備可能武器　素手

白魔道士 ♂・♀



回復系魔法「白魔法」の使い手。

- ◆コマンド　「白魔法」
- ◆代表的なアビリティ　「ケアル」＝HP回復魔法。アンデッドにはダメージを与える。
- ◆装備可能武器　杖

黒魔道士 ♂・♀



攻撃系魔法「黒魔法」の使い手。

- ◆コマンド　「黒魔法」
- ◆代表的なアビリティ　「サンダー」＝ターゲットに雷を落としてダメージを与える。
- ◆装備可能武器　ロッド

時魔道士 ♂・♀



時空間を操る「時魔法」の使い手。

- ◆コマンド　「時魔法」
- ◆代表的なアビリティ　「スロウ」＝ターゲットの時間の流れを遅くする。
- ◆装備可能武器　杖

召喚士 ♂・♀



幻界より幻獣を呼び出し、その大いなる力を行使する。

- ◆コマンド　「召喚魔法」
- ◆代表的なアビリティ　「バハムート」＝竜王バハムートのブレスで敵に大ダメージを与える。
- ◆装備可能武器　杖・ロッド

シーフ ♂・♀




敵の持ち物をいただいてしまう盗賊。装備品などを狙って盗むことができる。

◆コマンド　「盗む」
◆代表的なアビリティ　「ギル取り」＝相手の所持金を奪い取る。
◆装備可能武器　短刀

話術士 ♂・♀




口先三寸で戦場を渡り歩く異色の戦士。

◆コマンド　「話術」
◆代表的なアビリティ　「勧誘」＝敵を自軍に引き入れてしまう。
◆装備可能武器　短刀・銃

陰陽士 ♂・♀




万物生成の原理である陰と陽の力を操作し、敵の精神・肉体を変質させる。

◆コマンド　「陰陽術」
◆代表的なアビリティ　「腐生骸屍」＝ターゲットを「アンデッド」ステータスにしてしまう。
◆装備可能武器　杖・ロッド・辞書・棒

風水士 ♂・♀




地形の持つ潜在能力を目覚めさせて攻撃する。

◆コマンド　「風水術」
◆代表的なアビリティ　「蔦地獄」＝足下から蔦を絡み付かせ、時間の流れを止めてしまう。
◆装備可能武器　剣・斧

竜騎士 ♂・♀




重装備ながら空高くジャンプして攻撃する槍の名手。

◆コマンド　「ジャンプ」
◆代表的なアビリティ　「水平ジャンプ2」＝水平ジャンプ可能範囲が2パネルに広がる。
◆装備可能武器　槍

侍 ♂・♀




刀に込められた魂を放射させる異国の剣士。

◆コマンド　「引き出す」
◆代表的なアビリティ　「備前長船」＝周囲の敵のMPにダメージを与える。
◆装備可能武器　刀

忍者 ♂・♀




歴史の陰の世界に生きてきた闇の仕事人。武器を敵に投げつけることができる。

◆コマンド　「投げる」
◆代表的なアビリティ　「手裏剣」＝手裏剣を投げて相手にダメージを与える。
◆装備可能武器　忍刀・短刀・鎚

算術士 ♂・♀




敵ターゲットを数字計算で決定する学者肌の戦士。

◆コマンド　「算術」
◆代表的なアビリティ　「レベル」＝ターゲットのレベルを魔法の計算対象にする。
◆装備可能武器　辞書・棒

吟遊詩人 ♂



その歌声で味方を励まし、援護する。

◆コマンド　「詩う」
◆代表的なアビリティ　「命の詩」＝マップ上の全ての味方のHPを回復する。
◆装備可能武器　楽器

踊り子 ♀



その妖しい踊りで、敵に様々な悪影響を与える。

◆コマンド　「踊る」
◆代表的なアビリティ　「ウィッチハント」＝マップ上の敵全員のMPにダメージを与える。
◆装備可能武器　短刀・反物

魔法

魔法には白・黒魔法、時魔法、陰陽術、召喚魔法などの種類があります。その魔法の一部を紹介しましょう。

白魔法

HPの回復や、各種ステータス異常の回復がメインの魔法です。また防御補助の面も充実しており、戦闘には欠かせない魔法といえるでしょう。

名称	効　果
ケアル	HPを小回復する
ケアルラ	HPを中回復する
ケアルガ	HPを大回復する
レイズ	戦闘不能のユニットを復活させる
アレイズ	戦闘不能のユニットをHP満タンの状態で復活させる
リジェネ	一定時間ごとに徐々にHPを回復させる
プロテス	物理攻撃に対する防御力を上げる
シェル	魔法攻撃に対する防御力を上げる
ウォール	物理・魔法両攻撃に対する防御力を上げる
エスナ	多くのステータス異常を回復させる
ホーリー	聖なる力による白魔法唯一の攻撃魔法

黒魔法

攻撃を主体とした系統の魔法です。アタックチームに、黒魔道士をひとり加えておけば戦闘は非常に有利に進むでしょう。序盤から終盤までコンスタントに役立つ魔法です。

名称	効　果
ファイア	炎属性の攻撃魔法（威力小）
ファイラ	炎属性の攻撃魔法（威力中）
ファイガ	炎属性の攻撃魔法（威力大）
サンダー	雷属性の攻撃魔法（威力小）
サンダラ	雷属性の攻撃魔法（威力中）
サンダガ	雷属性の攻撃魔法（威力大）
ブリザド	冷属性の攻撃魔法（威力小）
ブリザラ	冷属性の攻撃魔法（威力中）
ブリザガ	冷属性の攻撃魔法（威力大）
トード	「カエル」に変化させる
デス	成功すれば一撃で戦闘不能にする
フレア	高熱放射エネルギーによる最強の黒魔法

※物理攻撃 ･･･ 武器や素手、弓などにより直接的なダメージを与える攻撃
　魔法攻撃 ･･･ 魔法や術、ドラゴンのブレスなどの攻撃

時魔法

主に攻撃補助、防御補助魔法を中心とする魔法です。敵のHPを減らすことにはあまり期待できませんが、時間を操ることで、味方を確実にフォローしてくれる魔法といえるでしょう。

名称	効果
ヘイスト	ターゲットの時間の流れを早くする
スロウ	ターゲットの時間の流れを遅くする
ストップ	ターゲットの時間の流れを止める
ドンムブ	ターゲットをその場から移動できなくしてしまう
レビテト	重力から解き放ち、浮遊させる
リフレク	受けた魔法を後方に反射させる
クイック	ターゲットに優先的にアクティブターンを回す
グラビデ	超重力により、一定の割合のHPを減らす
グラビガ	超重力により、一定の割合のHPを減らす（威力大）
メテオ	戦場に巨大な隕石を落とし、大ダメージを与える

陰陽術

ターゲットのステータス変化をメインとする魔法です。一見すると地味ですが、ステータス異常になったユニットはまともに戦闘できなくなることもあります。うまく使いこなしましょう。

名称	効果
闇縛符（あんばくふ）	ターゲットを「暗闇」ステータスにする
魔吸唱（まきゅうしょう）	ターゲットのMPを吸い取る
命吸唱（めいきゅうしょう）	ターゲットのHPを吸い取る
沈黙唱（ちんもくしょう）	ターゲットを「沈黙」ステータスにする
腐生骸屍（ふじょうがいし）	ターゲットを「アンデッド」にする
勇猛狂符（ゆうもうきょうふ）	ターゲットを「バーサク」にする
狐鶏鼠（こけいそ）	ターゲットの勇気（ブレイブポイント）を下げる
絶装魔脱（ぜっそうまだつ）	支援ステータスの効果を打ち消す
夢邪睡符（むじゃすいふ）	ターゲットを「睡眠」ステータスにする
碑封印（ひふういん）	ターゲットを「石化」ステータスにする

召喚魔法

幻界から幻獣を呼び出し、その強力な力をバトルフィールドで爆発させます。攻撃から回復、各種補助までその威力は絶大なものばかりです。戦局を左右する魔法といえるでしょう。

名称	効果
モーグリ	味方のHPを回復
シヴァ	敵に冷属性のダメージを与える
ラムウ	敵に雷属性のダメージを与える
イフリート	敵に炎属性のダメージを与える
タイタン	敵に土属性のダメージを与える
バハムート	敵に無属性のダメージを与える
オーディン	敵に無属性のダメージを与える
リバイアサン	敵に水属性のダメージを与える
クリュプス	敵に無属性のダメージを与える

武器・防具・アイテム

武器には片手に装備できるもの、両手で持たなければならないものの2種類あります。両手で持つ武器を装備した場合、もう一方の手には盾を装備できません。またアイテムは、アイテム士か、そのアビリティを持ったユニットしか使うことができませんので注意しましょう。なお、ここに紹介する装備品はほんの一部にすぎません。強力なアイテムを、ぜひ見つけ出してください。

武器

名称	装着部	備考	
短刀	片手	ダガーやナイフなどの刃渡りの短い軽い武器。多くのジョブが使いこなせる	二刀流可
剣	片手	刃渡りが長い分重量があり、ナイトなどの力のあるジョブが使う	二刀流・両手持ち可
騎士剣	片手	ナイトのみが使いこなせる貴重で攻撃力の高い武器。追加効果をもつものもある	二刀流・両手持ち可
刀	片手	刀匠が魂を込めて鍛え上げた異国の剣。侍の武器である	二刀流・両手持ち可
忍刀	片手	忍者の持つ刀。身軽さが重視されるため、侍の刀よりは短い	二刀流・両手持ち可
斧	両手	重みで叩きつけて攻撃する。破壊力もかなり高い	
ロッド	片手	魔道士が携える武器。威力はあまりないが、追加効果や追加魔法のあるものが多い	二刀流・両手持ち可
杖	片手	ロッド同様に魔道士の武器だが、聖なる追加効果をもつものが多い	二刀流・両手持ち可
鎚	片手	棒の先に鉄球などをつけた武器	二刀流・両手持ち可
銃	片手	古代に使われたという武器。射程距離が圧倒的に長い	
自動弓	片手	ボウガンなど、片手で比較的簡単に扱える弓	
弓	両手	弓使いの武器。両手でしか扱えないが射程距離、破壊力共に自動弓より大	
楽器	片手	特殊な旋律を奏でる、吟遊詩人専用の武器	
辞書	片手	特殊な書物であり、書かれている言葉の持つ力で攻撃する	
槍	片手	剣や刀が届かないところからでも攻撃できる。竜騎士が主に使う	両手持ち可
棒	片手	突いて攻撃するための長い棒。射程距離は剣や刀よりも長い	両手持ち可

防具

名称	装着部	備考
盾	片手	敵の攻撃に対する回避率をかなり上げる
兜	頭	頭を守る頑丈な防具。ただし重い
帽子	頭	頭に着ける防具。軽いため多くのジョブが装備できる
鎧	胴	胴を守る頑丈で重い防具
服	胴	胴を守る一般的な防具。多くのジョブが装備可能
ローブ	胴	主に魔道士系のユニットが身に着けられるゆったりと身を包む服

アイテム

名称	効果
ポーション	HPを回復(小)
ハイポーション	HPを回復(中)
エクスポーション	HPを回復(大)
エーテル	MPを回復
ハイエーテル	MPを大きく回復
エリクサー	HP・MPを完全回復
毒消し	「毒」ステータスを治す
目薬	「暗闇」ステータスを治す
やまびこ草	「沈黙」ステータスを治す
乙女のキッス	「カエル」ステータスを治す
金の針	「石化」ステータスを治す
万能薬	「毒」「暗闇」「沈黙」「カエル」「石化」「睡眠」「混乱」「オイル」を治す
フェニックスの尾	「戦闘不能」を治す

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェア ユーザーサポート PHONE 03-5496-7117

SLPS 00770～00771